任天堂ファミリーコンピュータ™

R68V5935
PNF-ET

The Bard's Tale™

～知られざる物語～

取扱説明書

ファミリーコンピュータ™ ファミコン™ は任天堂の商標です。

使用上の注意

1） 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2） 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3） 電源スイッチをむやみにON·OFFしないでください。また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4） 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5） シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
6） 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

メモリバックアップ機能付カセットの取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過、キャラクターのレベル等をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。ゲーム中は次の注意をお守り下さい。

●ゲームをやめるときは必ず、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチを切って下さい。
●本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないで下さい。●むやみに電源スイッチをON、OFFしないで下さい。

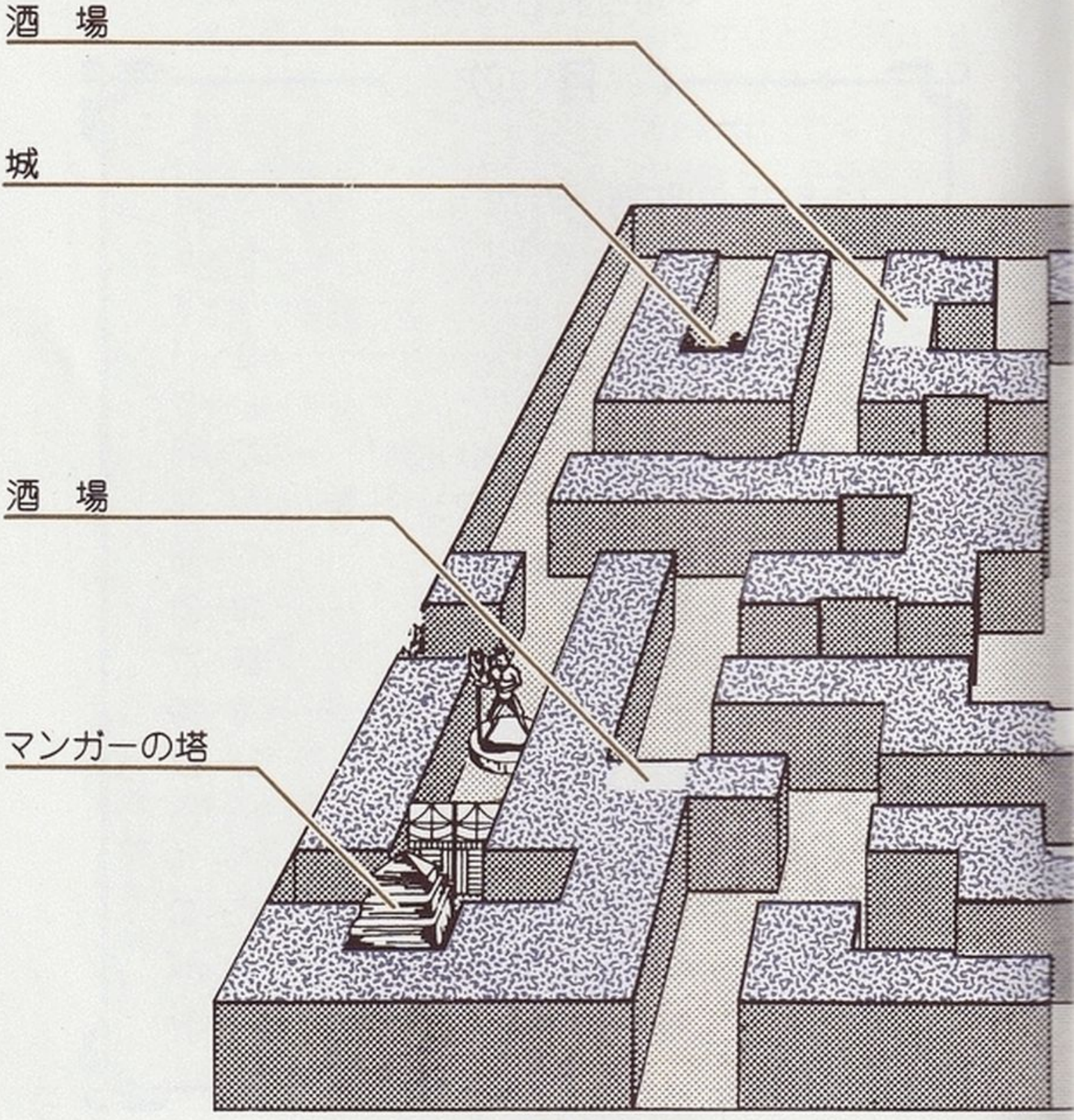
The Bard's Tale™

～知られざる物語～

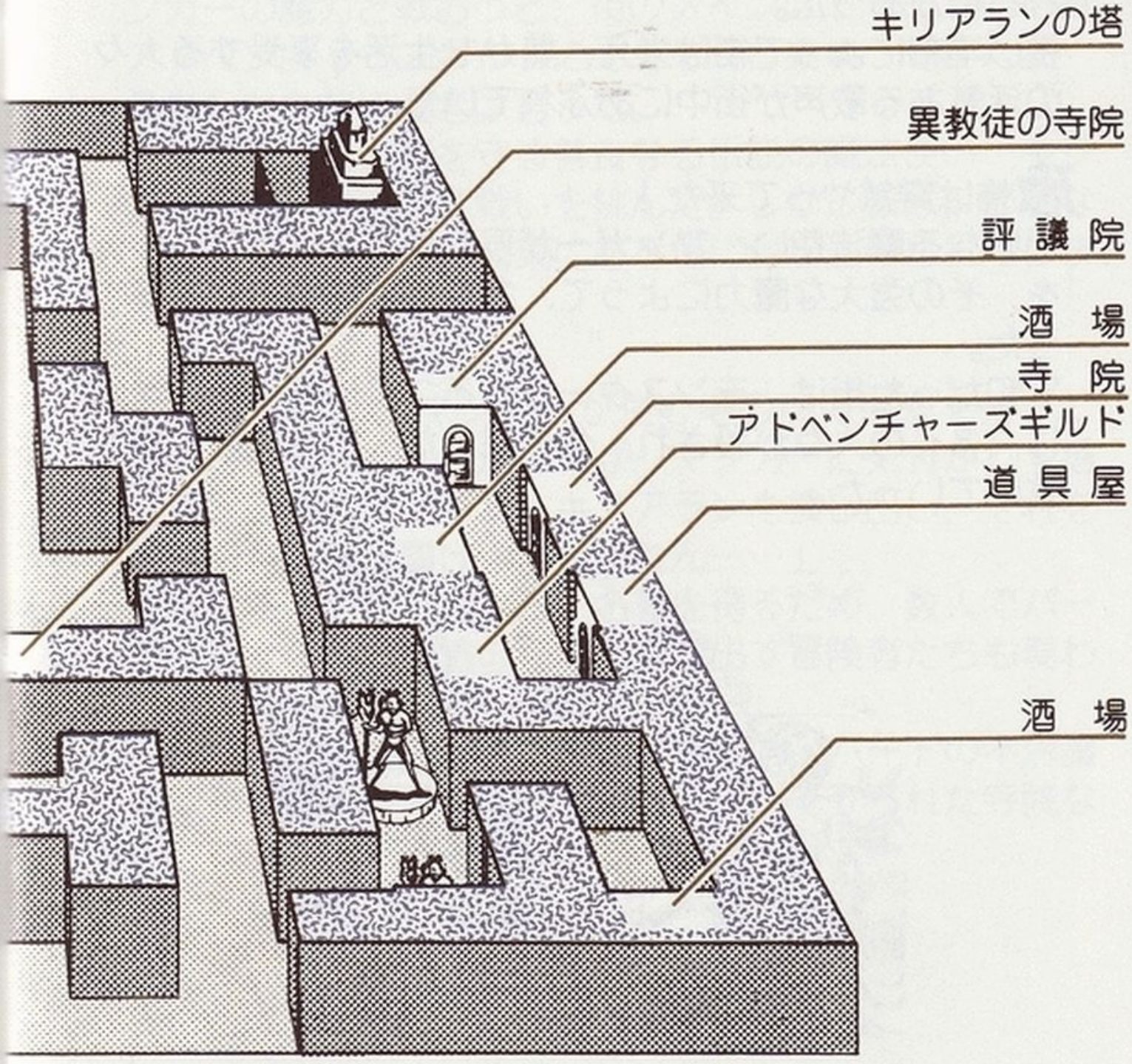
目次

スカラブレの街に再び平和を！……3～4
邪悪の魔人・マンガーを倒せ！……5～6
ゲームスタート！……7～8
これが6種の職業だっ！……9～11
パラメーターを確認しよう……12
パーティーを組んで、いよいよ出発！……13～15
アドベンチャーズギルドのコマンド一覧……16
街での操作法を頭に入れよう！……17～18
スカラブレの重要拠点紹介！……19～23
通常コマンドの使い方……24～27
これが戦闘だっ！……28～30
魔法を使いこなそう！……31～34
バードの歌は百人力！……35
レベルアップの経験値一覧……36
冒険にアイテムはかかせないぞ！……37～40
ある勇者の記録～正しい冒険の進め方～……41～44
「バーズテイル」㊙テクニック道場……45～46

スカラブレの街に再び平和を！



～スカラブレの街平面図～



邪悪の魔人・マンガーを倒せっ！

～物語～

剣と魔法の時代。遙か彼方の世界にスカラブレと呼ばれる街があった。
長い平和によって街は栄え、豊かな生活を享受する人々の活気ある歌声が街中にあふれていた。

恐怖は突然やって来た！
邪悪なる魔法使い・マンガーが現われ、スカラブレの街を、その強大な魔力によって、冬の世界に閉ざしてしまった。
平和だった街は、モンスターがうろつく恐怖の街に一転し、多くの人々が殺され、生き残った人たちも街を捨て逃げていった。

しかし、街に残った勇気ある人々は立ち上がった。マンガーの魔力と戦おうと、街のメインストリートにあるアドベンチャーズギルドにぞくぞくと集まってきた。
勇者たちを前に長老は言った。
「皆の者、この街を守る善良なる伝説の魔法使い・キリアランはマンガーに戦いを挑んだ。しかし彼は、邪悪な力によってこの街の北東にある塔に封じ込められてしまったのじゃ…。

キリアランは、マンガーが住む塔の『カギ』を持っている。その『カギ』があれば、マンガーに気付かれず塔に忍び込めるじゃろう。キリアランを捜し出し、それを受け取れば道が開けるかも知れん……」
勇者たちはいきり立った。名誉を得るため、数人でパーティーを組み、恐怖の街へと飛び出す冒険者たちも現われはじめた。
しかし今のスカラブレで安全な場所は、バードの不思議な歌声で守られている酒場、神によって守られた寺院など、わずかな場所しかない…。

ゲームスタート！

ファミリーコンピュータにカセットをセットし、電源を入れると、タイトル画面が表われます。「スタート」ボタンを押してください。

ゲームは“アドベンチャーズギルド”に冒険者が集合した場面から始まります。Aボタンを押すと、冒険を始めるための設定コマンドが表示されます。

～まずは、キャラクターを作り、パーティーを組もう！～

● キャラクターの作り方

十字キーの上下で▷を「パーティーをへんせいする」まで移動し、Aボタンを押してください。次のコマンドが表示されます。

「キャラクタをつくる」を▷で選択し、Aボタンを押してください。さらに次のコマンドが表示されます。

もう一度「キャラクタをつくる」を選択し、Aボタンを押してください。すると、６種類の職業が並べられたコマンドが表示されます。

冒険は、これからあなたが作るキャラクターの中から、最大６名までのパーティーを組み、進められていきます。キャラクターが選べる職業は今コマンドに表示されている６種類があり、その基本的な能力は職業によって決定されます。次の職業紹介を参考にして、キャラクター作りを進めていってください。

これが6種の職業だっ！

●ウォーリア（戦士）

なみはずれた体力と腕っぷしを誇る戦いのつわもの。ほとんど全ての武器や防具を使いこなせる。ただし魔法は全くダメ。

●ローグ（盗賊）

すばやい動きと器用な手がローグの特長。そのため、武器や防具は軽いものしか装備できない。魔法は使えないが、ワナをはずすのが得意だ。

●ナイト(騎士)

剣と戦術の達人。戦闘のときこれほどたよりになるヤツはいない。俊敏な動きをするため、極端に重い武器や防具は使えない。魔法は使えないが、レベルが上がると、一撃で敵を倒す『クリティカルヒット』を使う。

●バード(吟遊詩人)

歌を愛し、平和を愛する詩人。楽器を持たせると、その歌声で不思議な力を操る。この物語では、主人公ともいえる重要なキャラクター。彼なしに、マンガー打倒は考えられない。

●ソーサラー

幻影系の魔法を操る専門家。体力がないので、装備できるのはスタッフとローブぐらい。だが彼の精神パワーは、冒険の大きな手助けとなるだろう。

●ワーロック

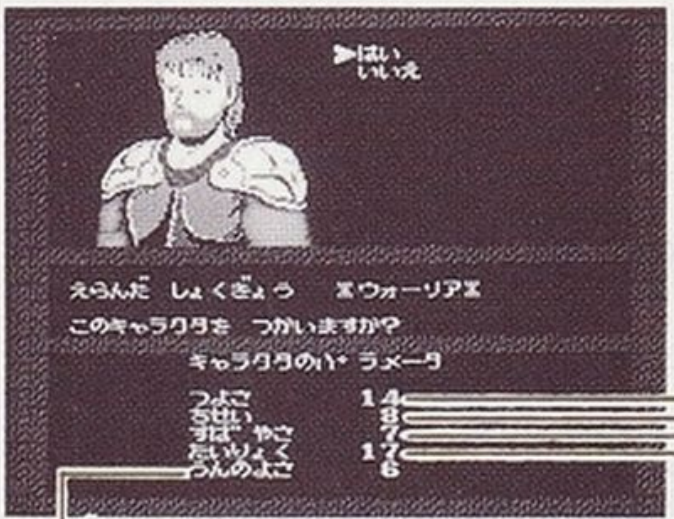
物質系の魔法を操る専門家。物質に干渉し、強力な超魔術を作りだす。ソーサラーと同じく、装備できる武器や防具はひじょうに少ない。

パラメーターを確認しよう。

● キャラクターの力を示すパラメーター

キャラクターの職業を▷で選択し、Aボタンを押すと、キャラクターのイラストとパラメーターが表示された画面に切り換わります。このパラメーターは、コンピュータの乱数によって決定されるキャラクターの能力値で、同じ職業でも選択するごとに数値が変化します。全体の数値を確認し、そのパラメーターのキャラクターを使いたければ「はい」を選択してAボタン、そうでなければ「いいえ」で前の画面にもどり、再度「キャラクタをつくる」を選択してください。

● パラメーターの意味



①つよさ
キャラクターの攻撃力。攻撃する力の強さを示す。

②ちせい
キャラクターの賢さ。魔法を使う能力に影響する。

③すばやさ
キャラクターの俊敏度。攻撃を仕掛ける速さに影響する。

④たいりょく
キャラクターの体力。防御力に関係する。

⑤うんのよさ
キャラクターの幸運度。攻撃をかわす率に関係する。

パーティーを組んで、いよいよ出発！

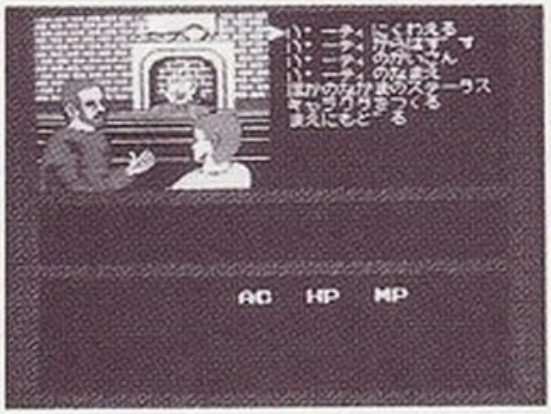
● 名前の入力

使いたいキャラクターが決定したら、次にそのキャラクターに名前をつけてください。十字キーの上下左右で文字表の▷を動かし、Aボタンで決定します。10文字まで入力でき、だく点等は一文字となります。間違えた場合は、「もどる」で修正できます。入力が終ったら「おわる」を指定してAボタンを押してください。そのキャラクターは自動的に冒険者のリストに登録されます。

こうした要領で、使いたいキャラクターをどんどん作っていってください。キャラクターは最大16名まで冒険者のリストに登録でき、その中から最大6名でパーティーを組み、このアドベンチャーズギルドから出発することになります。

パーティーはこうして組むっ！

キャラクターの登録が終ったら、「まえにもどる」を選択し、Aボタンを押してください。



パーティーを編成するために、次のコマンドで「パーティーにくわえる」を選択しAボタンを押してください。冒険者のリストが表示されます。

表示された冒険者のリストの中から、最大６名まででパーティーを組みます。冒険者の名前を▷で選択し、Aボタンで決定していってください。

※ 注意！選択した順序で隊列が決まるっ！

パーティーの隊列は、一番最初に選択したキャラクターを先頭に、順番に組まれていきます。先頭にいるキャラクターほど、敵からの攻撃をうけやすくなるので、体力値が高い順に、隊列を編成するのが無難な方法です。順番を間違えたり組みなおす場合は、「パーティーのかいさん」で一度パーティーを解散させ、やり直してください。

● パーティーに名前をつけよう！

画面下のウインドーに、冒険するメンバーの名前が並んだら、そのパーティーに名前をつけてください。「パーティーのなまえ」を選択し、Aボタンを押すと、文字表が表示されますので、前と同じ要領で名前を入力していってください。パーティーに名前をつけると、コンティニュー時に都合がよくなります。入力が終ったら「まえにもどる」またはBボタンでコマンドを変え、「ギルドをでる」を選択し、Aボタンを押してください。さあ、いよいよ冒険の始まりです。

アドベンチャーズギルドのコマンド一覧

● コマンド①

ギルドをでる……アドベンチャーズギルドを出発するときに使います。
ステータスをみる(装備する)…キャラクターのステータスを確認するときやアイテムを装備するときに使います(P.27参照)。
ゴールドをわける……持っているゴールドを仲間に分けるときに使います。
パーティーをきろくする……これまでの冒険のデータをセーブするときやゲームを途中でやめるときに使います(P.23参照)。
パーティーをへんせいする……パーティーを編成するときに使います(コマンド2へ)。
ひょうじそくど……メッセージの表示速度(3段階)を変更するときに使います。

● コマンド②

パーティーにくわえる……仲間をパーティーにくわえるときに使います。
パーティーからはずす……仲間をパーティーからはずすときに使います。
パーティーのかいさん……組んだパーティーを解散するときに使います。
パーティーのなまえ……パーティーに名前をつけるときに使います。
ほかのなかまのステータス……パーティーにいる仲間以外のステータスを確認するときに使います。
キャラクターをつくる……キャラクターを作るときに使います(コマンド③へ)。
まえにもどる……前のコマンドに戻るときに使います。

● コマンド③

キャラクターをつくる……キャラクターを作るときに使います。
なまえをかえる……キャラクターやパーティーの名前を変更するときに使います。
けす……キャラクターやパーティーのデータを消すときに使います。
まえにもどる……前のコマンドに戻るときに使います。

街での操作法を頭に入れよう！

冒険の舞台となる、街の中、ダンジョン、建物の中などは全て立体画面（３Ｄ）で表示されます。画面右には、現在のパーティーの位置や方向を矢印で示す平面地図がありますので、移動する方向などをよく確認しながら、パーティーを操作してください。ただし、平面図では見えない場所もありますので、注意してください。

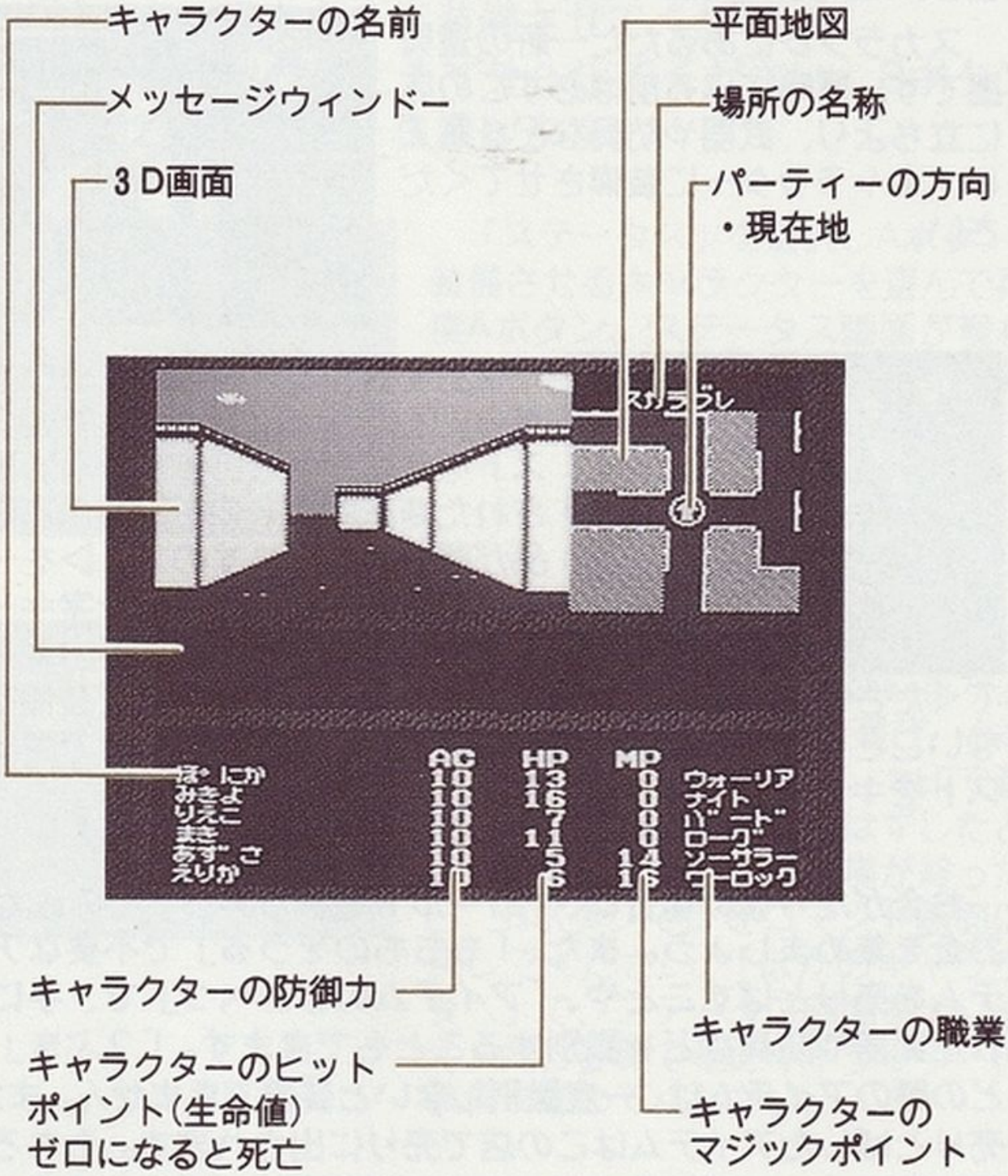
● 十字キーでパーティーを移動

パーティーの移動は十字キーで行ないます。十字キーの左右および下で方向の変更、上またはAボタンでパーティーは前進します。街中やダンジョンなどは複雑な迷路になっていますので、必ずマッピングをしながら移動するようにしましょう。

●街の中には重要拠点がいっぱい！

スカラブレの街の中には、冒険を続けるために必要となる建物がたくさんあります。ドアを見つけたら勇気を出して中に入ってみましょう。きっと何か重要な情報やアイテムが得られるはずです。

● 移動画面の説明


キャラクターの名前
メッセージウィンドー
3 D画面
平面地図
場所の名称
パーティーの方向
・現在地
AC HP MP
ほ゜にか 10 13 0 ウォーリア
みきよ 10 16 0 ナイト
りえこ 10 7 0 ハ゛ート゛
まき 10 11 0 ロード゛
あず゛さ 10 5 4 ソーサラー
えりか 10 6 1 ウーロック
キャラクターの防御力
キャラクターのヒット
ポイント(生命値)
ゼロになると死亡
キャラクターの職業
キャラクターの
マジックポイント

スカラブレの重要拠点紹介！

■ ガースのどうぐや ■

冒険に必要な武器や防具が揃ってるっ！

スカラブレにあるただ一軒の道具屋です。冒険に出る前は必ずこの店に立ちより、武器や防具などを購入し、キャラクターに装備させてください。

商品を買うときは「しょうひんをかう」を選択し、Aボタンで商品リストを見せてもらいましょう。表示された商品リストの下にもさらに商品が隠されていますので、▷を一番下まで移動させ、さらに十字キーの下を押し、隠された商品を出現させてください。＃印は、そのキャラクターがその商品を装備できないことを意味します。買い物が終ったら、Bボタンで商品リストをキャンセルしてください。

お金がたりない場合は、「ゴールドをあつめる」でみんなのお金を集めましょう。また、「もちものをうる」で不要なアイテムを売りとばすことや、「アイテムのしきべつ」で、手に入れた武器や防具などを識別することもできます。「？ぶき」などの謎のアイテムは、一度識別しないと装備できません。また、売りとばしたアイテムはこの店で売りに出されます。もちろん買い戻すこともできますが、しっかりお金はとられますよ。

● 武器や防具はこうして装備するっ！

武器や防具は、買っただけでは何の役にも立ちません。必ずそのキャラクターに装備させてください。

商品を買ったらひとまず外へ出てください。Bボタンを押し通常コマンドを表示します。

「ステータス」を選択しAボタン、装備させるキャラクターを選んで再度Aボタン、ステータス画面が現われたら再度Aボタンを押します。新しいコマンドが表示されます。

「そうびする」とAボタンで、▷が持ち物のウインドに移動します。装備したい武器や防具を選び、Aボタンで決定してください。×印で装備、×印を消して装備をはずしたという意味になります。装備が終ったら、Bボタンで▷をコマンド画面に戻してください。「ほかのキャラクタへ」で、ステータス画面を切り換え、同じ要領で他のキャラクターの装備を進めてください。

■ 酒場 ■

重要情報が聞きだせるかも？

スカラブレには、酒場が数ケ所あります。人の出入りが多い酒場ですから、何か重要な情報が聞きだせるかも知れません。

酒場に入ったら、パーティーの中から誰か話をするキャラクターを決め、Aボタンでコマンドを進めてください。また、歌を歌い、声がかれてしまったバードには、ノドをうるおすかっこうの回復所となるでしょう。

■ 寺院 ■

傷ついた体の回復はここで！

寺院でお金を寄付すると、いろいろな治療を行なってくれます。HPやMPの回復はもちろん、毒や呪いに侵された体の治療、また、死んだ仲間も生き返らせるというスゴい治療もしてくれます。

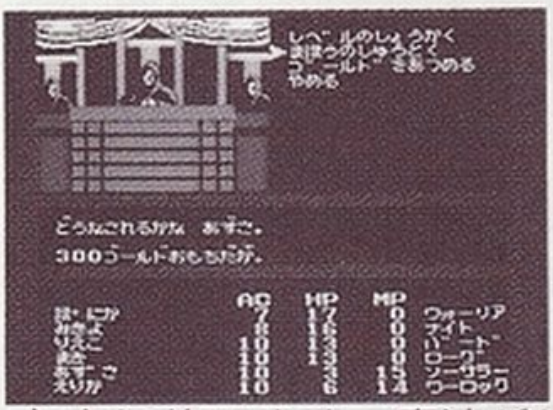
「ぜんいんのかいふく」は、パーティー全員のHPとMPを一気に回復する治療です。「ちりょうをする」は、死・毒・石化などの状態のキャラクターをもとに戻す治療です。寄付金は、治療の程度によって異なります。

■ 評議会 ■

レベルアップの重要拠点だっ！

怪物との戦闘によって得たキャラクターの経験値を審査し、ある特定の数値に達していればレベルの昇格を与えてくれるのがこの評議会です。キャラクターは、レベルが上がることにより、HP、MP、攻撃力などの全体の能力が成長していきます。

また、魔法を使えるキャラクターは、レベルによって新しい魔法も習得できるようになります(P.31参照)。



「ぜんいんのしょうかく」は、パーティー全員のレベルを昇格させるときに使います。もし、経験値が次のレベルまで達していない場合は、あといくつの経験値が必要かを教えてくれます。「しんさをうける」は、キャラクターが個別に審査をうけるときに使います。魔法が使えるキャラクターは「まほうのしゅうとく」で、新しい魔法を習得できます。ただし、多少のお金はかかりますが……。

■ アドベンチャーズギルド ■

冒険のセーブはここで！

冒険の出発点として、その冒険の経過をセーブするのがここアドベンチャーズギルドです。そのほか、パーティーのメンバーを交代したり、パーティーを組みなおすなど、さまざまな作業がここで行なえます（P.16参照）。

冒険をセーブするときは「パーティーをきろくする」を選択し、Aボタンを押してください。パーティーの現在の状態がそのまま記録されます。レベルが上がったときや、重要アイテムを手に入れたときなど、こまめにセーブしておくと安心です。冒険を中断するときは、セーブしたあと、必ずリセットボタンを押しながら、電源を切ってください。

※コンティニューは再びパーティーを組んで出発！

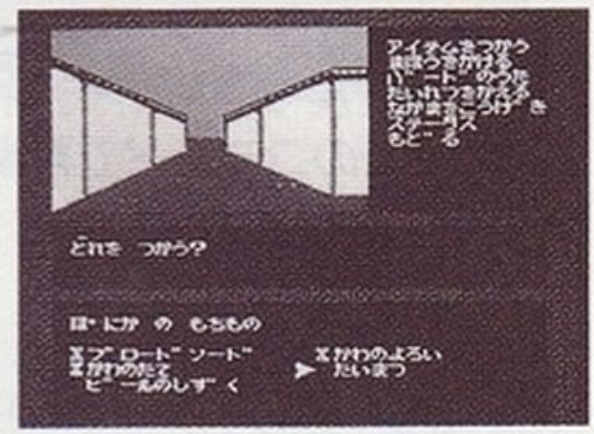
アドベンチャーズギルドで冒険をセーブし、ゲームを再開するときは、スタート画面の「パーティーをへんせいする」と、次のコマンドの「パーティーにくわえる」でリストからセーブしたパーティーを選択し、アドベンチャーズギルドを出発してください。

通常コマンドの使い方

冒険の途中、Bボタンを押すと、右のウインドーに通常コマンドが表示されます。十字キーとAボタンでさまざまな行動が実行できます。キャンセルはBボタンで行なえます。

●アイテムをつかう

キャラクターが持っているアイテムを使うときのコマンドです。十字キーで品物を選び、Aボタンで実行してください。



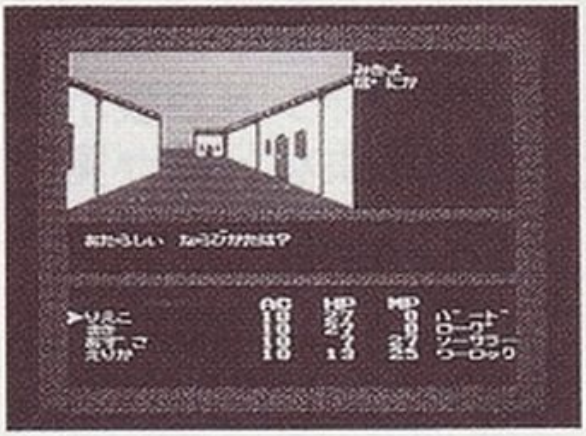
●まほうをかける

魔法をかけるコマンドです。魔法を使えるキャラクターを選択し、Aボタンを押すと、レベル1の呪文が表示されます。十字キーの左右で、他のレベルの呪文が表示されます。

●バードのうた

バードに、不思議な力を秘めた歌を歌わせるコマンドです。ただし、楽器を装備していなかったり、声がかれてたりすると、歌うことができません。

●たいれつをかえる



パーティーの隊列を変更するコマンドです。次のサブコマンドの「ならびかた」で、選択順に隊列が変更できます。ただし、基本的な隊列変更は、アドベンチャーズギルドに戻り、「パーティーのかいさん」のコマンドで再編成してください（P．14参照）。

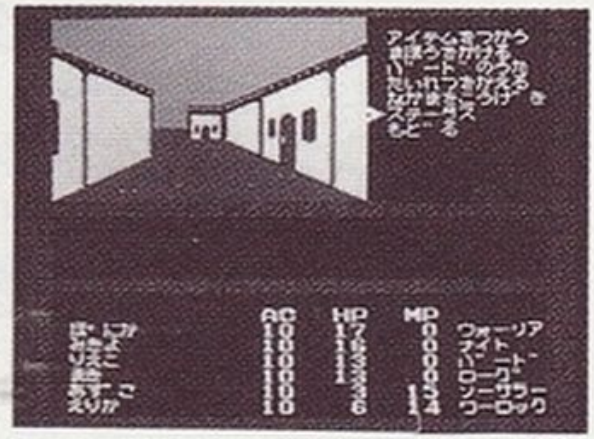
※注意！戦略を決める「たたかうにんずう」

もう一方のサブコマンド「たたかうにんずう」は、隊列の前から何人めまでが、実際の戦闘に加わるかを決める重要なコマンドです。3人から全員まで選択できますので、キャラクターの特性を考え、戦略的な決定を下してください。

●なかまをこうげき

パーティーの中で仲間を攻撃しあう“仲間割れ”コマンドです。いやらしいコマンドですが、ドッペルゲンガーモンスターに仲間がすりかわられたときは、このコマンドでそのキャラクターを倒さなければなりません。

●ステータス



キャラクターのステータスを確認したり、武器や防具を装備したりするときに使うコマンドです。これを実行すると、選択したキャラクターのステータスが表示され、Aボタンを押すと、さらに次のサブコマンドが表示されます。

○ほかのキャラクタへ

▷を、ほかのキャラクターへ移動し、ステータスを見るときに使います。

○そうびする

手に入れた武器や防具などを、キャラクターに装備させるとき使うコマンドです（P.20参照）。

○アイテムをわたす

持っているアイテムを、他のキャラクターにわたすとき使います。

○アイテムをすてる

不要なアイテムをすてるときに使います。

○ゴールドをあつめる

仲間が持っているゴールドを全部集めるときに使います。

○もどる

前のコマンドに戻るときに使います。

●ステータス画面の説明

持っているゴールド

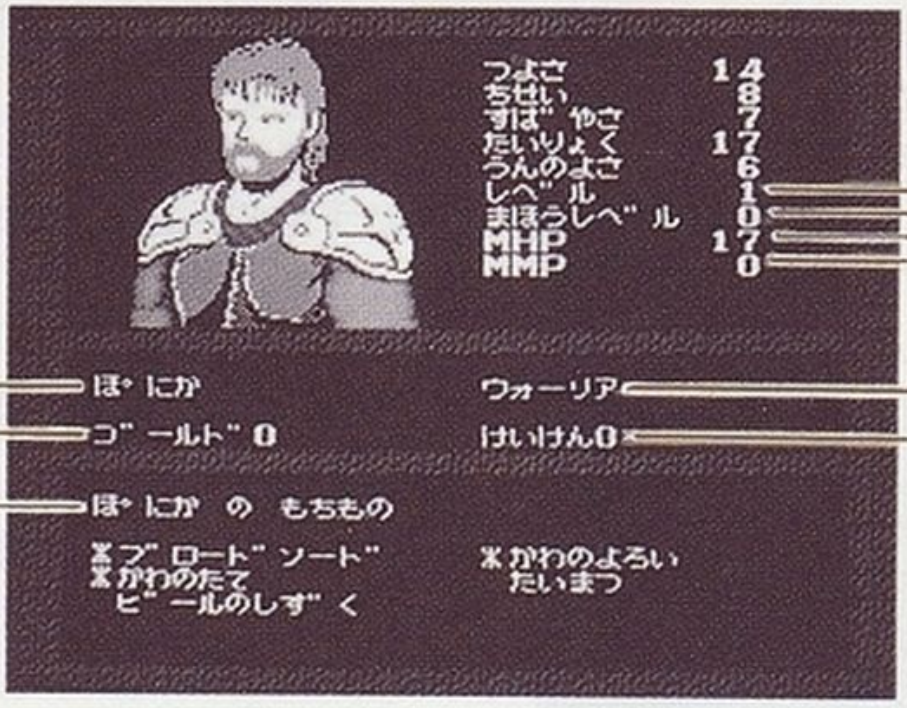
キャラクターの名前

最大マジックポイント

最大ヒットポイント

キャラクターの魔法レベル

キャラクターの現在のレベル



キャラクターの経験値

アイテム・ウインドー

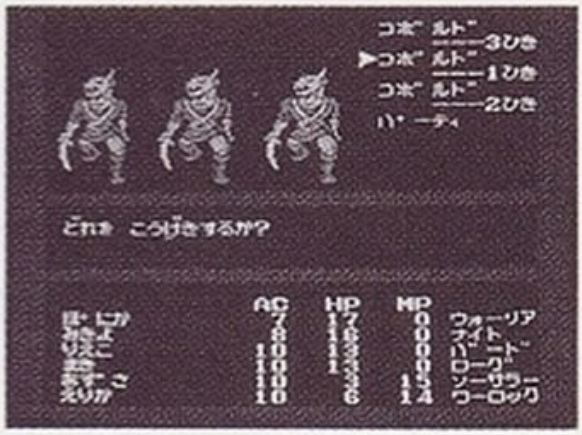
キャラクターの職業

これが戦闘だっ！

冒険の途中、敵に出会うと、画面は自動的に切り換わり、戦闘モードに突入します。メッセージウインドーに、出現した敵の種類と数が表示され、「たたかう」か「にげる」かの選択をせまられます。「たたかう」で戦闘に勝てば、それなりの経験値とゴールドが得られます。もちろん、「にげる」こともできますが、いつも逃げられるとは限りません。

●こうげき

攻撃を加えるコマンドです。コマンド選択後、どのグループを攻撃するかを▷で指定して、Aボタンで実行してください。一番前にいる敵が、その攻撃目標となります。「パーティー」は仲間の誰かを攻撃するコマンドです。なお、戦闘に加わる人数（P.25参照）によって、後列のキャラクターにはこのコマンドが表示されないこともあります。



●みをまもる

戦いに参加せず、防御態制をとるコマンドです。HPが少なくなっているときなどは、「みをまもる」のも一つの方法です。

●アイテムをつかう

持っているアイテムを使うコマンドです。状況に応じて有効に利用してください。

●そうびをかえる

装備している武器などを持ちかえるコマンドです。敵に応じて使いわけてください。

●バードのうた

バードのみが使えるコマンドです。歌の種類を選択し、Aボタンで決定してください。ただし、声がかれていたら歌うことはできません。

●まほうをかける

魔法を使えるキャラクター(ワーロック、ソーサラー)のみが使えるコマンドです。コマンドを選択すると、メッセージウインドにレベル1の呪文が表示されます。他のレベルの呪文は十字キーの左右で表示されますので、状況にあわせて戦略的に呪文をしかけてください。

※キャラクターの状態に注意!

怪物の魔法などをあび、キャラクターはしばしば特殊な状態にさせられてしまうことがあります。戦闘が終ってもその状態が戻らない場合は、寺院や魔法で治療しなければなりませんので、ステータス画面をよく確かめてください。

状態	表示	内容	治療
毒	どく	毒におかされ、HPが順々に減少	○
精神錯乱	さくらん	錯乱し、仲間を攻撃	×
パラライズ	まひ	マヒして動けなくなる	×
エナジードレイン	−	レベルやパラメーターが減少	○
とりつき	−	悪霊にとりつかれ、仲間を攻撃	○
石化	せきか	石になって動けなくなる	○
老化	ろうか	戦闘時の攻撃力がダウン	○
すりかわり	−	ドッペルゲンガーモンスターにすりかわられる	○

魔法を使いこなそう！

魔法は基本的に、ソーサラーの使う幻影系とワーロックが使う物質系の2種類があります。どちらも、難度によっての魔法のレベルがあり、これらの呪文を使いこなすためには、ある一定のレベルまでキャラクターが成長し、さらに評議会の審査をパスしなければなりません（P.22参照）。

呪文によって消費するMPはまちまちで、MPがゼロになると魔法は全く使えなくなります。

〈ソーサラー（幻影系）の魔法〉

魔法のレベル	キャラクターのレベル	呪文	効力	消費MP	モード
レベル1	1	イメージオブテラー	敵の一人を退散させる。	1	戦
		スクライサイト	ダンジョンのレベル、座標を表示。	2	通
		バトルスキル	仲間の攻撃力を上げる。	3	戦
レベル2	2	ウインドウルフ	メンバーに「ウインドウルフ」を加える。	3	戦、通
		マインドダーツ	精神パワーで敵1グループにダメージ。	3	戦
レベル3	4	ウインドウォーリア	メンバーに「ウインドウォーリア」を加える。	5	戦、通
		ディスピリーブ	幻影の怪物を消す。	7	戦

レベル3	4	インビンシビル	仲間に異常な攻撃、防御力を付加。ただし、戦闘終了時体にダメージが残る。	3	戦
		ソーサラーサイト	前方にある何かを察知。	5	通
レベル4	8	ウインドオーガ	メンバーに「ウインドオーガ」を加える。	10	戦、通
		ホーリーウォーター	アンデッド系の怪物にダメージ。	6	戦
		レジベナイト	「老化」の治療	10	通
		マインドブレイド	怪物一人を確実に倒す	6	戦
レベル5	14	ウインドジャイアント	メンバーに「ウインドジャイアント」を加える。	18	戦、通
		イメージオブヘイト	敵に同士打ちをさせる。	12	戦
		マインドディスポス	「とりつき」の治療。	12	通
レベル6	20	マインドストーム	精神波で敵1グループにダメージ。	18	戦
		リバイブフロムデス	「死亡」の治療。HP、MPの回復は小さい。	30	通
レベル7	26	ウインドドラゴン	メンバーに「ウインドドラゴン」を加える。	28	戦、通
		デーモンズブレス	悪魔波で敵全グループを倒す。	38	戦
		インスペクト	仲間になりすましたドッペルゲンガーモンスターを発見し、倒す。	16	通

※戦＝戦闘モード、通＝通常モード

〈ワーロック(物質系)の魔法〉

魔法のレベル	キャラクターのレベル	呪　文	効　力	消費MP	モード
レベル1	1	メイジトーチ	明りの作成	2	通
		アークフレイム	炎で敵一人にダメージ	3	戦
		グリーム	閃光で敵1グループに攻撃を放棄させる。	2	戦
レベル2	2	ワードオブヒール	仲間のHPを回復	4	戦、通
		メイジブレイド	魔剣で自分の攻撃力を上げる。	3	戦
		アーマーコロード	敵の防御力を下げる。	4	戦
レベル3	4	トラップザップ	わなを見抜き、破壊する。ただし、この魔法で爆発するワナもある。	3	通
		レベアル	明りの作成。隠されたドアも見える。	4	通
		スターフレア	空気の発火で敵1グループにダメージ。	6	戦
		レストアル	「毒」の治療	7	通
レベル4	8	ダークソード	メンバーに「生きている剣」を加える。	9	戦、通
		スタースフィア	衝撃波で敵一人にダメージ	12	戦
		フィギアル	敵を人形にかえる。この人形を味方としても使える。	11	戦
		アーマーコラプス	敵1グループの防御力を大きく下げる。	9	戦

レベル5	14	アークブリザード	衝撃波で敵1グループにダメージ。	22	戦
		グレーター レストア	「毒」とHPを同時に回復。	12	戦、通
		アーシンズ マジスタ	強力な閃光で、全敵に戦闘を放棄させる。	10	戦
レベル6	20	ストーンアライブ	「石化」の治療。	18	通
		クライオブ ウインド	落盤を起こし、敵全員にダメージ。失敗するとパーティーに落盤。	5	戦
		グレーター レベアル	長い明りの作成。隠しドアも見える。	15	通
レベル7	26	ドラゴンブレス	ドラゴンの炎で、敵全グループに大ダメージ。	32	戦
		レストアオブ キリアラン	パーティー全員の「毒」、HPの完全回復	28	通

バードの歌は百人力！

バードに楽器を装備させると、不思議な力を秘めた歌が歌えるようになります。レベルが低いうちは、一曲歌うとすぐノドがかれてしまいますが、高くなるにつれ、何度も歌えるようになります。

〈 通常モード 〉

トラベラーズターン……アドベンチャーズギルドに戻る。
ウィランズウイッチ……敵とでくわす確率が低下する。
シーカーズバラード……キャラクターの防御力を上げる。

〈 戦闘モード 〉

フリーズボイス……敵を動けなくする。
ラックララン……魔法を封じる。
ウォリアーズクライ……味方の戦闘力をアップする。
ボイスオブキリアラン……現われた怪物を味方にする。

レベルアップの経験値一覧

レベル	キャラクターの経験値	魔法のレベル
1	0	1
2	20	2
3	210	
4	570	3
5	1470	
6	3300	
7	6900	
8	11100	4
9	17100	
10	23100	
11	30600	
12	39000	
13	48000	
14	57600	5
15	67200	
16	77700	
17	88200	
18	100800	

レベル	キャラクターの経験値	魔法のレベル
19	113700	
20	127200	6
21	237000	
22	263000	
23	298000	
24	334000	
25	374000	
26	415000	7
27	457500	
28	501000	
29	546000	
30	593500	
31	643500	
32	703500	
33	778500	
34	868500	
35	978500	
36	1128500	

冒険にアイテムはかかせないぞっ！

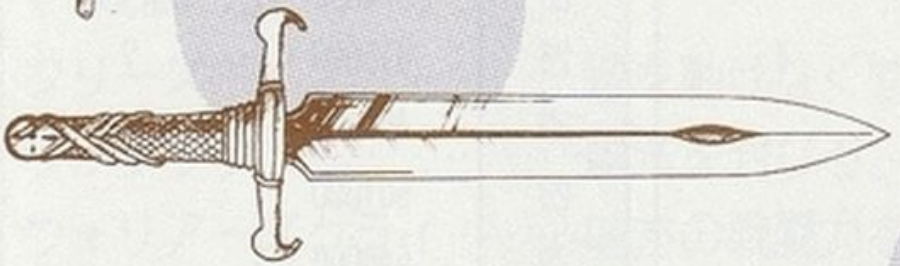
～ ガースの道具屋の商品群一覧 ～

武　器

• スタッフ…堅い木の杖。誰でも装備できる唯一の武器だが、その攻撃力は小さい。

• ハンドアックス…鉄製の手オノ。手軽な武器だけに、攻撃力もそこそこ。

• ブロードソード…幅が広い両刃の剣。戦闘が得意なキャラクター向き。



• ロングソード…両刃の長い本格的な剣。戦闘の達人・ナイトが好んで使う。

• ウォーアックス…戦闘用に作られた重い鉄オノ。力じまんのウォーリアが専門で使う。

防　具

• かわのてぶくろ…皮をなめして作った手袋。誰でも装備できる手軽な防具

• かわのかぶと…皮製の軽いかぶと。かぶると防御力が少々アップ。

• かわのたて…固い皮をはりあわせて作った盾。軽いので、装備できるキャラクターも多い。

• ローブ…布のローブ。防御力は小さいが、ソーサラーやワーロックが装備できる数少ない防具。

• かわのよろい…最良の皮をなめして作った鎧。軽くて動きやすい。

• てつのよろい…精製された鉄を使って作った鎧。防具としては強力だが、とにかく重い。

• くさりかたびら…細いくさりを編んで作ったかたびら。防御力も高く、けっこう動きやすい。

道　具

• たいまつ…ダンジョンなどの暗闇で明りをともす。短時間で消えてしまう。

• ビールのしずく…歌を歌ってかれてしまったノドをうるおすドリンク剤。1回だけ歌うことができる。

• どくけしのくすり…「毒」におかされた体を回復させる解毒剤。

楽　器

• ホーン…多種の音色を奏でる管楽器。

• たてごと…美しい和音を奏でる弦楽器。

• フルート…澄んだ音色が自慢の横笛。

このほか、さまざまな武器や防具が街のあちこちに隠されているというウワサです。また、怪物との戦闘で得た宝箱の中にも、見たことのないアイテムを発見できることでしょう。ただし、ワナには十分気をつけてください。

ある勇者の記録

私は立ち上る決心をした。多くの家族が、友人が殺された。今やスカラブレは死の街だ。もうがまんできない。勇気あるバードとして死ねるのなら本望だ。

アドベンチャーズギルドにはたくさんの同士が集結していた。敵に、我々の動きを悟られぬよう、少人数でグループを組み、地下活動を開始することにした。私の仲間は、私も含め、それぞれ異なる職業を持つ6人だ。

～正しい冒険の進め方～

アドベンチャーズギルドを出発した私たちは、まず、ガースの道具屋に向かった。武器や防具を揃えるためだ。持ち金に限りがあるので、安物しか手にできなかったが、私は武器のほかにたてごとを買った。これでバードの歌が歌える。外に出てからみんなで装備を始めた。

街の中を注意深く歩いていると、突然、ゴブリンの集団に出くわした。怪物どもは襲いかかってきた。仲間はいきり立った。先頭のナイトは、その剣でゴブリンの首をはねた。私は、〝フリーズボイス〟を高らかに歌った。

周囲の空気が冷気を帯び、ゴブリンどもを包み込んだ。ヤツらの顔がピクピクと痙攣し、その足がぴったりと大地にはりついた。ウォーリアのオノがうなり、ワーロックの指先から炎が飛びだした。敵は全滅した。気がつくと、私のノドはカラカラにかれていた。

アドベンチャーズギルドの近くにある評議会に私たちは戻った。戦闘の結果を報告すると、議長たちは審査の後、私たち全員のレベルを昇格させてくれた。一度の戦闘経験でこうなるとはなんと幸運。それにあわせ、ワーロックとソーサラーは新しい魔法を習得した。

評議会を出た後、近くの酒場によった。記念すべき我らの初勝利を祝うためだ。私は、ビールでかれたノドをうるおした。本当はワインを飲みたかったのだが、この酒場にはないという……。

再びガースの道具屋により、ビールのしずくを持てるだけ購入した。仲間との相談で、すっかり変わってしまった街の様子を、少し詳しく調査してみようという結論になったからだ。私たちは、再度気をひきしめて、邪悪な気配がただよう街へと足を進めた……。

「バーズテイル」

秘テクニック道場

「バーズテイル～知られざる物語～」を購入していただいた皆さん、こんにちは。私はポニカの神野です。マンガーまであと一歩と迫りながら、いろいろな事情で帰ってこざるを得なかった先輩冒険者たちの情報がこちらに届いています。順次お伝えしましょう。

情報１．ワイン蔵に残されたワインは飲むことができる。おもいきって飲んでみよう。

情報２．ダンジョンの中は本当に暗い。よくよく近寄らないと階段すら見えないのだ。

情報３．地下墓地へ行くときには、レベル４の呪文を覚えたソーサラーを連れていったほうがいい。

情報４．地下墓地のゾンビ集団など、一定の場所に必ず現われるモンスターがいる。レベルアップするには最適の相手だ。

情報５．不思議な楽器を手に入れたらバードに持たせて戦闘中使ってみよう。

情報６．ダンジョンの中にはワープゾーンがある。ワープしたことすら気付かない場所もあるので、マッピングは慎重にしよう。

情報７．ハーキンの城は服装チェックが厳しい。場内をくまなく捜しまわって衣装を整えよう。

● 道場主 ・ポニカ制作部 ・神野博士

情報 8. ゴールドリングを戦闘中に使ってみよう。敵が強ければ強いほど効果がある。ただし使用回数は、一戦闘につき一個に限る。

情報 9. クリスタルゴーレムはクリスタルファイターの像が無いと倒すことができない。

情報10. フィギアルの魔法で人形に変えたモンスターは、以後の戦闘でアイテムとして使うことができる。

情報11. あるダンジョンで４つの印を探すことになると思うが、ダンジョン内に印が転がっているわけではない。一種の情報であると考えて欲しい。

情報12. ドッペルゲンガーには十分気を付けたほうがいい。いつのまにか味方のひとりと入れ替わっていることがある。戦闘中おかしな動きをするものがいたらステータスを調べてほしい。何か異常があったら、とっととぶち殺してしまうことをおすすめする。

情報13. アイルドレックの亡霊を倒すと、水晶の目が手にはいる。これは次のステップへの「かぎ」だ。

株式会社ポニーキャニオン
ポニカ制作部
〒102　東京都千代田区九段北４－３－31

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Package Art © 1985 ELECTRONIC ARTS
© 1986, 1987 ELECTRONIC ARTS
© 1986, 1987 Interplay Productions Inc
© 1990 PONY CANYON INC